

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Règles

Qubix®

Un jeu abstrait pour 2 à 5 joueurs
Durée de jeu : environ 45 minutes
À partir de 7 ans

Contenu :

- 5 tableaux individuels double-face
- 75 blocs en 5 couleurs
- 5 marqueurs effaçables
- 1 tableau de marque
- règles



GRANNA®

Figure 1

Blocs de jeu

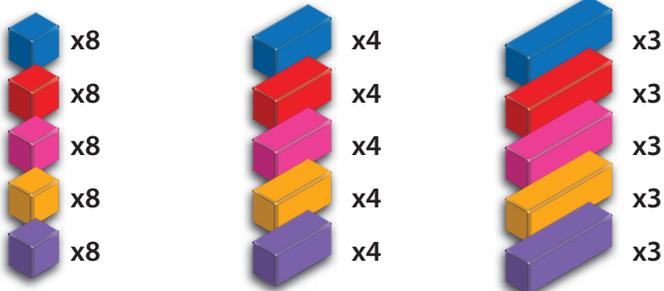
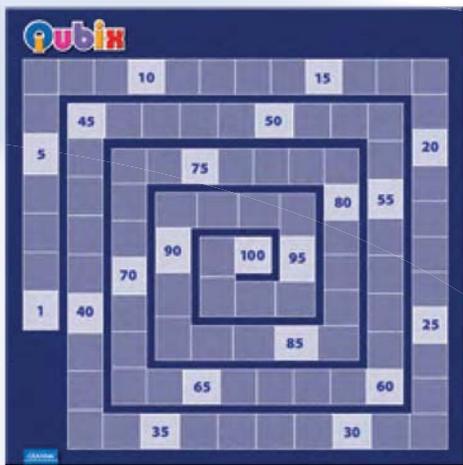


Figure 2

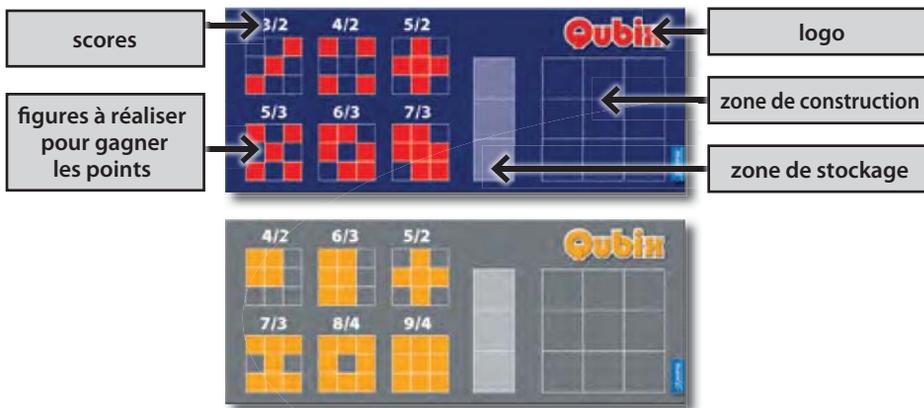
Le tableau de marque



Les marqueurs de score



Figure 3 Tableau individuel double-face



Chaque tableau comporte un logo Qubix d'une couleur différente. Cette couleur correspond au marqueur de score du joueur sur le tableau de marque.

But du jeu

Les joueurs essaient de créer **des figures avec les blocs sur leur propre zone de construction ainsi que sur celles des adversaires** pour marquer des points. Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie gagne. Les règles qui suivent sont celles pour 3 à 5 joueurs. Les adaptations pour 2 joueurs sont expliquées en fin de manuel.

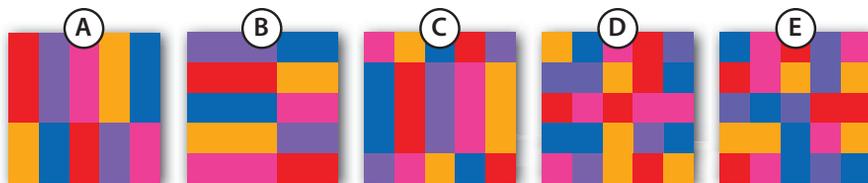


Préparation

Avant de commencer à jouer, préparer la réserve centrale – un grand cube dans lequel les joueurs prélèveront les blocs pour créer les figures sur les tableaux individuels. La réserve centrale peut être constituée comme montré ci-dessous, ou au hasard, ou selon le goût des joueurs. Nous vous suggérons de placer les grands blocs dans les trois étages les plus bas de la réserve. Les blocs doivent toujours être horizontaux, dans la réserve centrale comme dans les constructions. Les blocs ne peuvent jamais être verticaux.

La réserve peut être créée comme dans l'exemple ci-dessous. Le niveau A, avec les grands blocs, va en bas, puis les niveaux B, C, D et enfin, au sommet, le niveau E constitué de petits blocs.

Figure 4 Exemple de constitution de la réserve centrale



La réserve centrale est placée de sorte que tous les joueurs puissent y accéder facilement.

Figure 5 Exemple de réserve centrale



Les joueurs placent leur marqueur de score sous la case « 1 » du tableau de score. Ils décident ensemble quel côté des tableaux individuels sera utilisé, tous les joueurs devant utiliser le même. Ils placent ensuite leurs tableaux devant eux avec la face visible choisie. Chacun doit voir facilement tous les tableaux. Le joueur dont le visage est le plus carré commence.

Tours de jeu



Figure 7

Zone de construction et réserve des joueurs

Le tableau de chaque joueur comporte deux aires distinctes : la plus grande est la zone de construction, et la plus petite la réserve.

À son tour, un joueur doit, **soit** :

1. Prélever exactement un bloc de la réserve centrale.
2. Poser ce bloc sur la zone de construction de n'importe quel joueur (lui-même ou un adversaire) ou sur sa propre réserve personnelle.

soit :

1. Prélever un ou plusieurs blocs de sa propre réserve.
2. Poser ce ou ces blocs sur la zone de construction de n'importe quel joueur (lui-même ou un adversaire).

Une construction peut rapporter des points - voir **Score**.

Après le tour du premier joueur, le jeu continue en sens horaire.

Prendre des blocs

a) Prendre un bloc de la réserve centrale

Pour qu'un bloc puisse être pris de la réserve centrale, il faut qu'il soit totalement accessible par le dessus et au moins un côté. S'il est accessible du dessus mais pas d'au moins un côté, il ne peut pas être pris. De même, un bloc placé en coin mais recouvert, au moins partiellement, ne peut pas être pris.

Figure 6

Les blocs qu'il est possible ou non de prendre

Dans la figure 6, les blocs marqués d'un cercle vert peuvent être prélevés car ils sont accessibles à la fois du dessus et d'au moins un côté.

Les blocs marqués d'un cercle blanc ne peuvent pas être prélevés.

Le bloc B1 est partiellement recouvert par le bloc A1.

Le bloc B2 n'est accessible que par un côté.

Bien que le bloc B3 soit accessible de deux côtés, il est partiellement recouvert par le bloc A4 et il ne peut donc pas être retiré.



b) Prendre un ou plusieurs blocs de sa réserve personnelle

Les joueurs peuvent prendre un ou plusieurs blocs de leur réserve personnelle au lieu de prendre un bloc de la réserve centrale.

Placer les blocs

Les blocs pris peuvent être placés à trois endroits.

a) sur la zone de construction du joueur actif

Un joueur peut poser les blocs qu'il a pris sur sa propre zone de construction en respectant les règles suivantes :

- chaque bloc doit être posé horizontalement ;
- tant qu'un niveau n'est pas terminé, il est interdit de poser à un niveau plus haut ;
- la hauteur maximum est de trois niveaux.

Une construction peut rapporter des points - voir **Score**.

Attention !

Une fois posé, un bloc ne peut plus être déplacé ni retiré.

b) sur la zone de construction d'un autre joueur

Un joueur peut poser les blocs qu'il a pris sur la zone de construction d'un autre joueur, avec les mêmes restrictions que pour sa zone personnelle.

Une construction peut rapporter des points - voir **Score**.

Une fois posé, un bloc ne peut plus être déplacé ni retiré.



c) dans la réserve personnelle du joueur (si le bloc n'en vient pas)

Un joueur peut poser le bloc dans sa réserve personnelle. **Il est impossible de poser un bloc dans la réserve personnelle d'un autre joueur.** Une réserve personnelle n'a qu'un seul niveau. Une fois placé en réserve, un bloc ne peut plus être déplacé. Il peut seulement être pris, seul ou avec un ou deux autres blocs, pour être placé sur une zone de construction.

Score

En plaçant les blocs sur les zones de construction, les joueurs essayent de réaliser les figures des tableaux individuels, tels que présentés ou avec une rotation de 90, 180 ou 270 degrés. Pour marquer les points attribués à la figure, tous les blocs de cette figure doivent être de la **même couleur**. La figure se vérifie par le dessus, peu importe le niveau où sont les blocs qui la constituent. La seule chose qui importe, c'est que la figure, vue du dessus, corresponde au schéma du tableau et soit constituée de blocs d'une seule couleur.

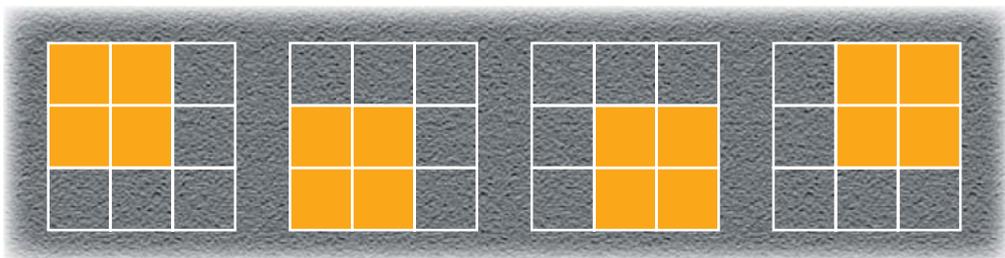


Figure 8 Les quatre rotations possibles d'une figure du tableau individuel

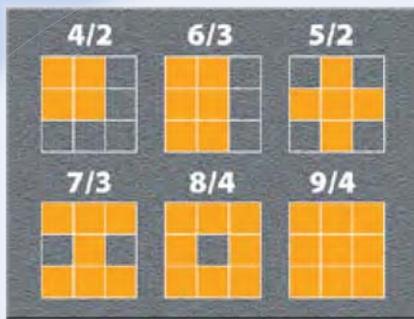
Au-dessus de chaque figure du tableau individuel, se trouvent deux nombres à la suite, par exemple **9/4**. Le joueur qui réalise une figure marque toujours des points, et s'il la réalise sur la zone d'un autre joueur, celui-ci marque également quelques points.

- Un joueur qui réalise une figure marque les points du premier nombre (dans notre exemple, **9**), qu'il ait réalisé cette figure chez lui ou chez un adversaire.
- S'il a construit chez un adversaire, celui-ci marque les points correspondant au deuxième nombre (dans notre exemple, **4**).

Les joueurs avancent leurs marqueurs de score sur le tableau de marque du nombre de points gagnés.

Un joueur ne peut marquer qu'une figure par tour, même s'il a placé plusieurs blocs et réalisé plusieurs figures.

Figure 9
Points des figures



Si un joueur place des blocs mais ne réalise aucune figure, il ne marque aucun point !



Un exemple de tours successifs sur un tableau individuel.

<p>Tour A Un des tableaux individuels ressemble à ceci.</p>	<p>Tour B Le propriétaire du tableau pose un bloc simple bleu et marque 4 points.</p>	<p>Tour B2 Avec un bloc double, il n'aurait pas marqué car la figure n'était pas correcte.</p>
<p>Tour C Le joueur suivant pose un bloc double et marque 6 points. Le propriétaire du tableau gagne 3 points.</p>	<p>Tour D Si le joueur suivant pose un bloc double rouge, aucune figure n'est créée et aucun point n'est gagné.</p>	<p>Tour D2 Mais s'il place un bloc triple bleu, il gagne 9 points en en fait gagner 4 au propriétaire du tableau.</p>
<p>Tour E Après le tour D2, le joueur suivant pose un bloc simple bleu au niveau 2. La figure n'est pas modifiée, il ne marque donc aucun point.</p>	<p>Tour E2 Mais s'il pose un bloc simple d'une autre couleur, alors une nouvelle figure apparaît : il gagne 8 points et en fait gagner 4 au propriétaire du tableau.</p>	<p>Tour F L'ajout du bloc double ne rapporte aucun point.</p>
<p>Tour G Le joueur suivant place un bloc rouge simple, créant une figure qui lui rapporte 4 points et en fait gagner 2 au propriétaire du tableau.</p>		

Si un joueur ne dispose d'aucun coup légal – s'il ne peut ni construire dans sa zone ou dans celle d'un adversaire, ni poser un bloc dans sa propre réserve – il passe alors son tour. Il pourra jouer à nouveau si la situation se débloque.

Fin de la partie

La partie s'arrête quand plus aucun joueur ne peut jouer de coup légal.
Le vainqueur est alors le joueur qui a obtenu le plus de points.

Variante pour deux joueurs

Les règles pour 3 à 5 joueurs s'appliquent, avec les aménagements suivants.

Chaque joueur reçoit un tableau individuel, et un troisième tableau neutre est installé. Ce tableau neutre peut être utilisé par l'un ou l'autre joueur ; il peut être disposé sur une face ou l'autre et ne montre pas nécessairement la même face que celui des joueurs. Les joueurs peuvent construire sur le tableau neutre et, s'ils réalisent des figures, gagnent des points comme suit :

- Le joueur qui a réalisé la figure marque les points correspondant au premier nombre.
- Son adversaire marque les points correspondant au deuxième nombre.

Exemple : Adam crée une figure 4/2 sur le tableau neutre. Il reçoit donc 4 points et son adversaire Isabelle en reçoit 2. Au tour suivant, Isabelle crée une figure 6/3. Elle gagne donc 6 points et en fait gagner 3 à Adam.

La partie se termine comme dans le jeu pour 3 à 5 joueurs, quand plus aucun joueur ne peut faire un coup légal.

Remerciements :

Je tiens à remercier tous ceux qui ont contribué au développement de Qubix en particulier : Ignacemu Trzewickowi, tous les membres du Club de jeux de Wodzisław et Federico Dumas pour l'aide qu'il a apporté en dynamisant le jeu.

Je remercie également ceux qui m'ont aidé à écrire ces règles.

Adam (folko) Kałuża



*Traduction française
par François Haffner*

www.granna.pl

www.superfarmer.pl

info@granna.pl

Cher client !

Nos jeux sont réalisés avec un grand soin. Cependant, si une pièce venait à manquer (ce que nous regretterions) merci de remplir le formulaire ci-dessous et de l'envoyer à **GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa**
En cas de problèmes, écrivez-nous à service@granna.pl



Lieu d'achat :

Date d'achat :

Pièces manquantes :

Nom et adresse :

GRANNA®